ZELDA II

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-AL-FRG

The Adventure of LINK™

SPIELANLEITUNG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo-Entertainment-System-Spiel „Zelda II – The Adventure of Link" entschieden haben. Lesen Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung bitte genau durch, damit Sie dieses Spiel gut in Griff bekommen. Anleitung gut aufbewahren.

* Diese Spielpackung kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Steuerdecks verwendet werden.

Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte von Link's Abenteuer 4
Link reist erneut in das Land von Hyrule 18
Die Suche nach dem dritten Triforce 22
Spieldaten und Anleitung für Ihr Abenteuer 42

Wichtige Hinweise

1) Spielcassette niemals extremen Temperaturen aussetzen.
2) Keinesfalls Feuchtigkeit aussetzen.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

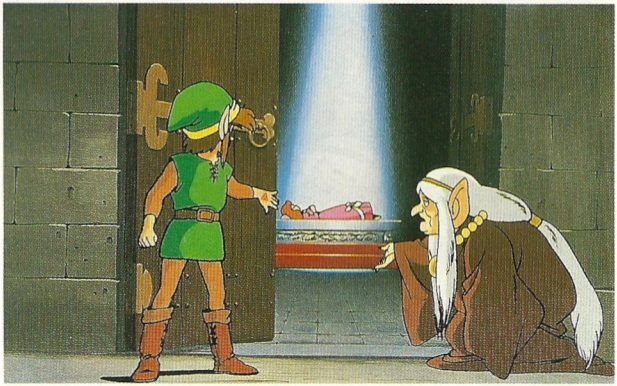
DIE GESCHICHTE VON LINK'S ABENTEUER

- *Nach einem heftigen Kampf, überwand Link Ganon, brachte den Triforce zurück und rettete die Prinzessin Zelda.*
- *Ist nun wirklich alles in Ordung?*
- *Viele Jahre sind seit dem vergangen.*

Hyrul war auf dem Weg vernichtet zu werden. Die Gewaltherrschaft des bösen „GANON" hatte Chaos und Unordnung in Hyrule hinterlassen. Nach dem Fall Ganon's warten einige seiner restlichen Untertanen auf seine Rückkehr. Der Schlüssel für

seine Rückkehr ist das Blut von Link – dem tapferen Burschen der den König des Bösen besiegt hatte. GANON könnte wieder zum Leben erwachen, wenn LINK geopfert und sein Blut auf die Asche von GANON verteilt würde. Unterdessen blieb Link in dem kleinen Königreich Hyrule und half beim Wiederaufbau. Aber die Voraussetzungen scheinen nicht sehr gut zu sein.

Eines Tages, kurz vor seinem 16. Geburtstag, erschien auf Link's Handrücken ein seltsames Mal, das genau wie das Wappen des Königreiches aussah. Das beunruhigte Link und er ging zu Impa, dem Kindermädchen von Prinzessin Zelda, die über das Muttermal sehr erschrocken war. Nachdem sie sich wieder gefaßt hatte, brachte sie Link zum Nordschloß.



Dort gab es eine Tür, genannt: „Die Tür, die sich nicht öffnen läßt". Nur die Nachkommen von Impas Familie, die dem König dienten, wußten, wie man die Tür öffnen kann. Impa nahm LINK's linke Hand und drückte sie mit dem Rücken gegen die Tür. Man hörte ein Klicken, und die Tür ging quietschend auf. Hinter der Tür, in der Mitte des Raumes, lag auf einem Altar ein wunderschönes Mädchen.

„Hier liegt Prinzessin Zelda", sagte Impa ruhig.

„Link, die Zeit ist gekommen, da ich dir die Legende von Zelda, die in Hyrule überliefert wird, erzählen muß. Es heißt, daß vor langer Zeit ein großer Herrscher den Frieden in

Hyrule aufrechterhielt, indem er die Triforce benutzte. Doch auch er war nur ein Mensch und starb eines Tages. Dann sollte der Prinz des Reiches König werden und alles erben, von der Triforce jedoch nur Teile. Der Prinz ließ überall nach den fehlenden Teilen suchen, fand sie aber nicht. Eines Tages brachte ihm ein Magier, der mit dem König befreundet war, unerwartete Neuigkeiten. Der König hätte, bevor er starb, etwas zu der jüngeren Schwester des Prinzen, der Prinzessin Zelda, über die Triforce gesagt. Der Prinz fragte sofort die Prinzessin, aber die wollte ihm nichts verraten. Der Magier drohte, die Prinzessin in einen ewigen Schlaf zu zaubern, wenn sie nichts sage. Diese blieb jedoch stumm.

„In seiner Wut versuchte der Magier die Prinzessin zu verzaubern. Dem Prinzen gelang es nicht, ihn aufzuhalten. Und so sank Prinzessin Zelda – als die Formel gesprochen war – nieder und fiel in einen tiefen Schlaf. Zur gleichen Zeit stürzte auch der Zauberer hin und starb. In seinem Kummer legte der Prinz „Zelda" in diesen Raum. Er hoffte, daß sie irgendwann wieder zum Leben erwachen würde. Damit diese Tragödie niemals vergessen werde, befahl er, jedes Mädchen, daß im königlichen Haushalt geboren würde, Zelda zu nennen." Impa nahm sechs Kristalle und eine Schriftrolle mit gleichem Wappen von einem Podest neben dem Altar, auf dem Prinzessin Zelda in ihrem tiefen Schlaf lag und

gab sie Link. „Seit Generationen, vererbt meine Familie diese Dinge, die beiseite gelegt worden waren, für den Zeitpunkt, an dem ein großer König kommen würde. Sie sind in einer alten Schrift geschrieben, die heute niemand mehr lesen kann. Nur derjenige, der das Wappen besitzt, ist in der Lage, sie zu entziffern. Es wird gesagt, daß der Schlüssel, die Triforce zu vereinigen, in ihr versteckt ist. Die Zeit ist gekommen, daß du sie liest." Link betrachtete die Schrift zweifelnd. Aber obwohl er die Buchstaben nie zuvor gesehen hatte, merkte er, daß er sie lesen konnte, als ob sie zu ihm sprechen würden. Auf der Schriftrolle stand geschrieben:

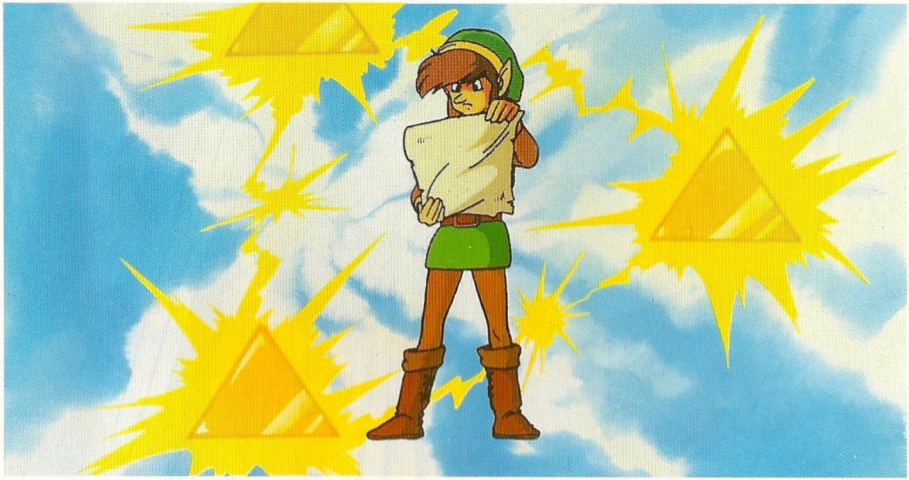
„Du, der Du die Triforce der Zukunft kontrollierst. Ich vererbe Dir die Geheimnisse über die Triforce. Es gibt drei Arten der Triforce – Kraft, Wissen und Mut. Wenn diese drei zusammengebracht werden, zeigt die Triforce ihre maximale Wirkung. Von den dreien habe ich Kraft und Wissen im Königreich gelassen. Aber die Triforce „Mut" habe ich aus einem bestimmten Grunde versteckt.

Die Triforce kann nicht jeder benutzen. Ein starker Charakter, ohne böse Gedanken, sind Voraussetzung. Aber auch eine angeborene Fähigkeit ist wichtig. Unglücklicherweise habe ich keine Person während meines Lebens gefunden, auf die das zutrifft.

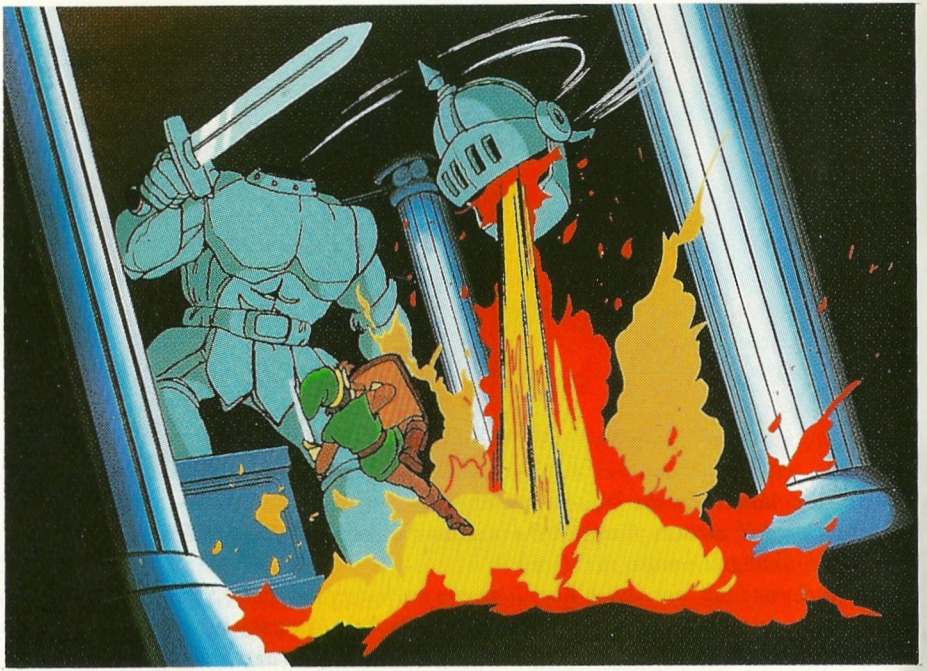
Daher habe ich alle Bewohner von Hyrule verzaubert. Ein Wappen wird an einem jungen Mann mit diesen Charakterzügen erscheinen, der korrekt erzogen wurde, der viele Erfahrungen vereinigt und der ein angemessenes Alter erreicht hat. Aber was passiert, wenn jemand zuvor die Triforce benutzt? Wird sie mißbraucht oder wird sie großes Unheil anrichten?

Die Triforce „Mut" ist im Großen Palast im Tal des Todes, auf der größten Insel Hyrule's versteckt. Um dort hineinzukommen mußt Du die Wächter bekämpfen und den „Zauber-Bann" beseitigen. Wenn Du die Wächter besiegt hast, die ich geschaffen habe, um Feinde davon abzuhalten, die sechs Paläste in Hyrule einzunehmen, setze einen Kristall in die Stirn der Statue die Du findest:

Wenn Du Kristalle in die Statuen aller sechs Paläste eingesetzt hast, wird der „Zauber-Bann", der auf das Tal des Todes gelegt wurde, gelöst und Du bist in der Lage, den „Großen Palast" zu betreten. Dort mußt Du den letzten Wächter besiegen. Nur wenn Du die-



sen besiegst, kannst Du die Triforce bekommen.
Du brauchst dich nicht zu fürchten. Du bist auserkoren die Triforce zu bekommen. Du bist der Hoffnungsschimmer für Hyrule."
Impa beschwor Link, der seinen Kopf langsam nach dem Lesen der Schriftrolle erhob: „Der Zauber wird sicherlich gebrochen, wenn die Triforce benutzt wird. Bitte, Link, vereinige die Triforce, um die Prinzessin zu retten und bring Hyrule den Frieden zurück."



Link nickte ruhig und verließ den Raum, nachdem er einen langen Blick auf den Altar geworfen hatte.
Danach begann er alleine seine lange Reise, in der linken Hand sein magisches Schwert, in der rechten sein magisches Schild.
Zur gleichen Zeit riefen Ganons Untergebene neue Verbündete aus der Unterwelt herauf und begannen ihr teuflisches Werk zur Wiederbelebung von Ganon.

Das große Land Hyrule ist Schauplatz dieses Abenteuers.

Sechs Paläste sind in Hyrule versteckt. LINK muß sich seine Erfahrungen im Kampf gegen Ganons Untertanen erkämpfen und hier und da Informationen sammeln, wenn er sich in den Städten aufhält. Nachdem er die Palastwächter im Tal des Todes besiegt hat, muß er die Triforce „MUT“ bekommen. – Dies ist die Aufgabe von LINK!

Hyrule
Stadt Ruto
Wüste Tantari
Nordschloß
Wüste Parapa
Stadt Rauru
Midoro Sümpfe
Moruge Sumpf
Stadt Mido
Hafen
Stadt Saria
Todesberg
Gruft des Königs
Gebiet um den Todesberg

● Erschaffen eines neuen LINK

LINK, der Held dieses Spiels, existiert noch nicht. Man muß ihn sich erst erschaffen.

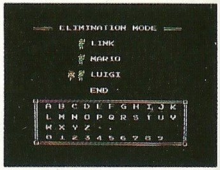
Spielkassette in das Grundgerät einschieben, dann erst einschalten: es erscheint die Titel-Grafik.

Nach erscheinen der Titel-Grafik Taste START drücken. Das Bild wechselt in den Modus SELECT (Menü-Anzeige, Abb. rechts oben).

Der Cursor (eine kleine Elfe) zeigt auf das Menü Angebot REGISTER YOUR NAME. (= Namen eintragen, Abb. Mitte rechts). Durch Druck auf die Taste START wechselt die Grafik in den Modus REGISTER YOUR NAME (= Name eintragen). Man kann mit der Taste SELECT (funktioniert in diesem Modus als Cursor) denjenigen LINK auswählen, dem man einen Namen geben will (oder allen 3 LINK-Figuren).

Mit der 4-Wege-Tastatur sucht man sich maximal 8 Buchstaben (Zahlen) aus der unteren Auflistung (Abb. rechts unten) heraus, indem das gelbe Rechteck auf den gewünschten Buchstaben (Zahl) gesetzt wird. Dieser wird dann mit der Taste A hinter dem ausgewählten LINK fixiert. Falsche Buchstaben (Zahlen) können überschrieben werden. Ist der Name geschrieben, Cursor mit Taste SELECT auf Menü-Anzeige ENDE (Ende) setzen, mit Taste A fixieren und Taste START drücken. Der Modus SELECT erscheint, der Name des ausgewählten LINK ist nun festgeschrieben.

Das Spiel beginnt, wenn der mit Namen versehene LINK im Modus SELECT angesteuert und danach die Taste START gedrückt wird.



● Löschung eines Namens

Im Modus SELECT mit Taste SELECT Menü ELIMINATION MODE ansteuern (Abb. unten links). Diesen mit Taste A fixieren. Danach Taste START drücken, der Modus ELIMINATION MODE erscheint. Über die Taste SELECT den Namen ansteuern, der gelöscht werden soll. Danach Taste A drücken. Mit der Taste SELECT wird das Menü END angesteuert und mit der Taste A fixiert. Durch den Druck auf die Taste START wechselt man in das Menü REGISTER YOUR NAME. Mit der Taste SELECT den Cursor in die Position END setzen und mit Taste A fixieren. Durch Druck auf die Taste START wird der gespeicherte Name gelöscht.

Ist man in einem Palast, wenn das Spiel endet und wählt CONTINUE, so wird man wieder an den Eingang des Labyrinths versetzt. Andernfalls fängt das Spiel wieder ganz am Anfang an.

Weder den POWER- noch den RESET-Knopf in der Zeit zwischen dem Abspeichern eines Spielstandes und dem Erscheinen der Menüanzeige drücken, da sonst die Information, die gespeichert werden soll, verloren gehen kann.

Wenn man die Daten eines Spiels abspeichern will, muß man die Option SAVE anwählen.

Nachdem man das Spiel gespeichert hat und das Gerät ausschalten will, muß man während des Ausschaltens die Taste RESET gedrückt halten, da die Informationen sonst verloren gehen.

Die eingebaute Lithiumbatterie (CR 2032) hält die Daten fünf Jahre lang fest. Ihre Lebensdauer kann aber, abhängig von den Bedingungen, unter denen die Kassette gelagert wird (z.B. extreme Temperaturen) kürzer sein.

LINK kehrt in das Land von Hyrule zurück

Das Königreich im Nordpalast

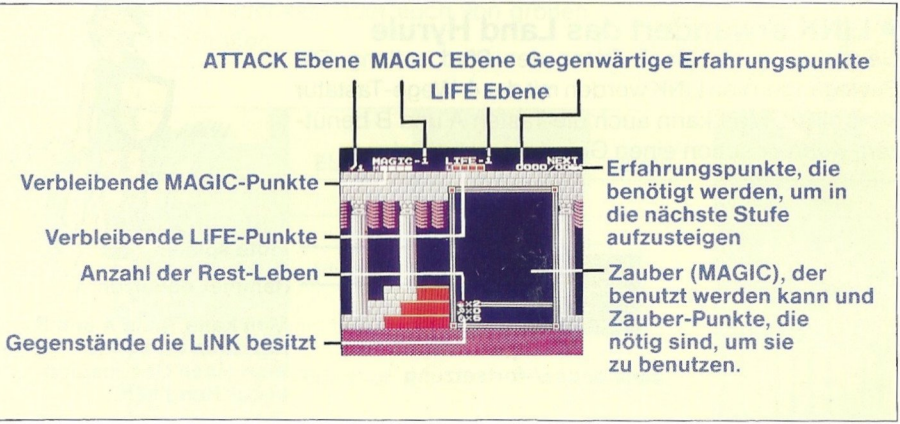
Dies ist der Nordpalast. LINK'S Abenteuer beginnt. Prinzessin Zelda schläft noch immer friedlich auf dem Altar.

LINK hat drei Leben

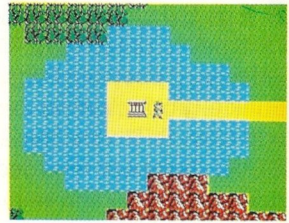
Für die Abenteuer, in die er sich nun begibt, besitzt LINK 3 Leben. Von diesen wird immer eines abgezogen, wenn er eines verliert oder ins Wasser fällt usw. Es gilt jedes Leben sorgsam zu hüten.

● Ein Blick auf LINK'S Situation bevor er den Palast verläßt.

LINK besitzt drei Einsatz-Gegenstände (ATTACK, MAGIC, und LIFE). Der Status eines jeden wird oben am Bildschirm angezeigt. Die Anzeige POINTS REMAINING (Rest-Punkte) gibt an, wieviel von diesen Einsatz-Gegenständen – entsprechend der Stufe und LINK'S Fähigkeiten – später noch verwendet werden können. Wenn man die START-Taste während des horizontalen Spiels drückt, wird die Neben-Grafik aufgerufen und man kann seine Magic-(Zauber) und Besitztümer überprüfen.



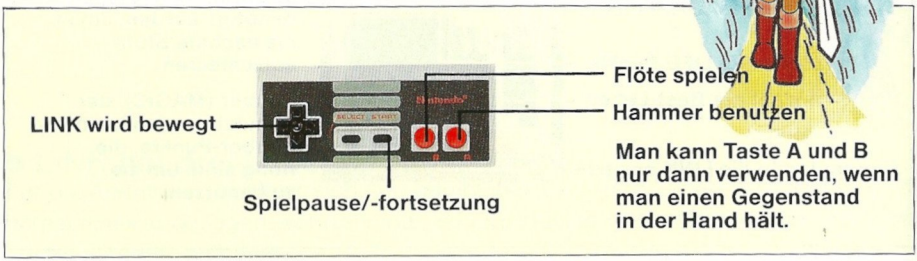
Der Nord-Palast, die Außenbezirke



LINK hat das Schloß verlassen. Die Reise in das Abenteuer hat endlich begonnen. In der klaren Luft ist viel von der Umgebung Hyrules zu erkennen. Man sieht LINK nach Osten den Schloßpfad, der von einem See umgeben ist, entlangwandern. Die Grafik, auf der LINK entlanggeht, wird „Landschaft" genannt.

LINK erwandert das Land Hyrule

Gehen wir zuerst nach Osten den Pfad entlang. Die Bewegungen von LINK werden mit der 4-Wege-Tastatur kontrolliert. Man kann auch die Tasten A und B benutzen, wenn er schon einen Gegenstand besitzt.



● Städte, Wälder und Gebirge – Die unterschiedlichen Landschaften Hyrules.

Hyrule mit seiner üppigen Natur, besteht aus den unterschiedlichsten Landschaften, wie Gebirgen, Wäldern, Flüssen und Ebenen. LINK kann überall hingehen, außer über's Wasser, wie z. B. Flüsse und über gefährliche Gelände, wie z. B. Gebirge. Auf seiner Reise muß er Städte und Höhlen entdecken, aber auch von großen Felsen versperrte Straßen.

Straße		Ebene		Wald	
See/Fluß		Wüste		Sumpf	
Gebirge		Friedhof		Bootssteg	

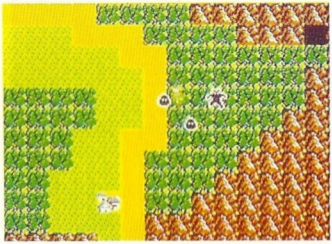
Das Abenteuer von LINK: Die Suche nach dem dritten Triforce

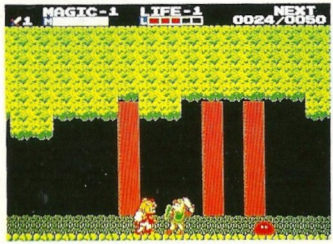
Begegnung mit Ganons Untertanen.

Oh je! Durch einen unglücklichen Zufall hat LINK die Straße verlassen und betritt einen Wald. Und plötzlich – die Schatten der Feinde ...

Als LINK die Straße verläßt, nähern sich Ganons Untertanen, die auf eine Angriffschance warten. Die Feinde sind rechts abgebildet. Trifft LINK mit diesen Symbolen zusammen, wird zur Grafik zum Kampf umgeschaltet.

Starker Feind





Schwacher Feind

Die Grafik für Kampf – Das Gefecht beginnt.

Im Wesentlichen geht es darum, mit dem Schwert die Feinde zu zerstören und mit dem Schild deren Angriffe abzuwehren. Es gilt, sich geschickt zu bewegen und dabei die Größe des Gegners und die Höhe, aus der er angreift, zu beobachten. Wenn LINK sich in der Stellung rechts befindet, kann er Angriffe aus der Höhe „0" abwehren. Kommt der Angriff aus einer Höhe „X", wird er verletzt. Lehrt ihm ein Schwertmeister die Kunst des Schwertkämpfens, dann kann er springen und nach oben und unten schlagen.

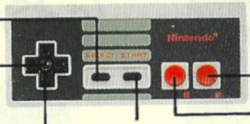
Normal

Wenn nach unten gedrückt wird

Stoß beim Springen

Stoß beim Bücken

Funktion der Controller beim Kämpfen

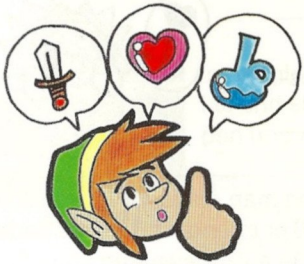


So wird der Feind besiegt und werden Erfahrungspunkte gesammelt

Batz! – LINK hat den Feind brillant geschlagen und dabei ist eine Zahl erschienen. Sie zeigt die Punkte an, die LINK für das Außergefechtsetzen des Feindes bekommen hat. Das heißt, die Nummer gibt an, wieviel Kampferfahrung er bis hierher erreicht hat. LINK wird stärker, je mehr er von diesen Punkten sammelt. Je stärker der Feind ist, desto höher ist die Punktzahl die man erhält, wenn man ihn besiegt. Allerdings kann LINK auch besiegt werden, wenn er einen Feind angreift, der zu stark für ihn ist. Es gilt die Stärken der Feinde gut kennenzulernen. Man lasse sich nicht allein von hohen Punktzahlen in Versuchung führen!

LINK wird stärker, je größer seine Erfahrung wird.

Wenn LINK Punkte sammelt und den NEXT-Punkt in der oberen Ecke der Kampf-Grafik erreicht, kann man die Stufe derjenigen der drei Gegenstände erhöhen, mit dem man diese Punktzahl erreicht hat. Ein Auswahl-Menü (Bild rechts) wird in die Kampf-Grafik eingeblendet. Mit dem 4-Wege-Taster wird der Pfeil auf den Gegenstand dirigiert, für das man genügend Punkte hat. Dann Taste START drücken, um ihn anzuwählen oder CANCEL, um weiter zu kämpfen und um die erforderliche Punktzahl zu erhalten.



Wenn das Spiel vorbei ist, wird die Punktzahl auf 0 zurückgesetzt. Ebenso wenn gespeichert wurde.

● Man kann LINK durch Verwendung der drei Gegenstände stärken

Die drei Gegenstände, die LINK besitzt, können bis Stufe 8 steigen. Wenn über diesen Punkt erhöht wird, erhält LINK ein Extraleben. Was geschieht, wenn man die einzelnen Stufen erhöht? . . .

ATTACK (Angriff)

Wenn man diese Stufe erhöht, kann man in einem Gefecht dem Gegner größeren Schaden zufügen.

MAGIC (Zauber)

Wird dieser erhöht, nehmen die Punkte für Magic ab, sobald Magic eingesetzt wird.

LIFE

LINK's Verteidigungsstärke. Die Anzahl der Lebenspunkte wird kleiner, wenn LINK verletzt wird.

LINK regeneriert sich, wenn man die MAGIC- und LIFE-Punkte erhöht. Jedoch muß er irgendwo Behälter finden, um die höchsten Punktwerte aufzubewahren.

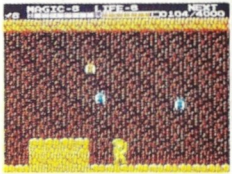
● Die Grafik und der Gegner werden durch die Landschaft bestimmt, in der LINK den Gegner trifft.

EBENEN

Flaches Land ohne jegliche Hindernisse. Kampf und Flucht sind leicht und man kann sich überall hinbewegen, wo man hin will.

Bit (rot) und Bot (blau)
Ein Gallert-artiges Monster, das umherwabbelt. Achtung!
Bot kann springen!

HÖHLE



Im Vergleich zu anderen Landschaften ist dieser Platz dunkel und stickig. Die Gestaltung ist sehr komplex, hat Treppen und Löcher.

Ache
Eine Fledermaus, die an dunklen Orten haust. Normalerweise hängt sie mit dem Kopf nach unten an Bäumen oder in Höhlen.

WÜSTE

Eine trockene Gegend. Dort lebt ein insekten-ähnliches Monster, das sich der Gegend angepaßt hat. Es gibt dort auch Plätze, wo ein starker Wind weht und kleine Steine umherfliegen.

Geldarm

Ein gigantischer Käfer, der vom Boden in den Himmel reicht. Er kann nur besiegt werden, wenn man ihn am Kopf verletzt.

Goriya

Ein kleiner Teufel, der LINK mit einem Bumerang angreift. Dieses Maß man mit dem Schild abwehren. Achtung! Diese Teufel gibt es auch in Ebenen und Höhlen.

Lowder

Ein Käfer, der sich durch Rutschen bewegt. Er frißt die Lebensenergie auf. Er lebt auch in Höhlen.

Wald

Ein dickes Dickicht aus Bäumen, ein dunkler Ort, in den so gut wie kein Licht eindringt. Viele Lebewesen lauern hier und manchmal greifen sie von Bäumen aus an.

Molblin

Ein kleiner Teufel, der hauptsächlich im Wald lebt. Er greift LINK an, indem er Speere wirft. Bewegt sich jedoch langsam.

Deeler

Er bewegt sich an einem Faden auf und ab, den er an einem Baum befestigt hat. Blaue „Deelers" lassen sich auf den Boden fallen, um LINK anzugreifen.

Moby

Stößt im Sturzflug aus dem Himmel, um LINK anzugreifen. Er hat sehr wenig Lebenskraft, bewegt sich aber schnell und ist schwer zu besiegen.

SUMPF

Hier kommt LINK nur langsam vorwärts und versinkt im Sumpf.

Octorak

Eine Art Tintenfisch, der an der Oberfläche lebt. Sie springen und kämpfen, indem sie Felsen spucken.

Daira

Ein Soldat der Alligatoren-Truppe, der mit einer Axt angreift. LINK'S Schild kann diese Axt nicht abwehren!

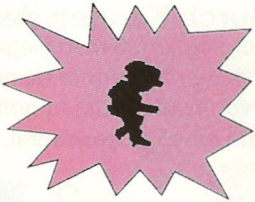
FRIEDHOF

Der Friedhof wurde auf einem kleinen Hügel eingerichtet. Deshalb gibt es dort ein Gefälle. Die Gruft des Königs befindet sich im Zentrum des Friedhofs.

Moa

Ein Geist, der über den Friedhof fliegt. Man sieht sie nicht alle – erst dann, wenn man ein Kreuz besitzt.

● Wird LINK besiegt, kehrt Ganon zurück!



„Oh, ich bin besiegt worden." Wenn LINK alle seine Leben verloren hat, ohne die Gegner zu besiegen, kehrt Ganon zurück und das Spiel ist zu Ende.
Wenn das passiert, werden die Punkte auf 0 zurückgesetzt und man muß wieder beim Schloß starten.

● Nicht übereifrig werden! Stufen erhöhen!

Kehrt Ganon zurück, wird Hyrule weiter und weiter verfallen. Man muß vorsichtig handeln, um dem zuvorzukommen. Wenn man glaubt, einem Gegner nicht gewachsen zu sein, muß man versuchen, die Stufe zu erhöhen. Wir wissen, daß man das Spiel so schnell wie möglich lösen will, und neue Paläste und Länder sehen will. ABER langsam, alles zu seiner Zeit!

● Durch Kennen des Gegners die Feinde abwehren.

Immer noch muß man Gegner bekämpfen, die ein klein wenig stärker sind als man selbst. Starke Gegner bemühen sich nicht nur selbst, sie benutzen auch eine Vielzahl von Waffen zum Angriff. Um sie abzuwehren, Schild verwenden und angreifen, sobald eine Lücke kommt. Der Weg zum Sieg führt über das genaue Kennen des Gegners!

Man achte auf Gegenstände, die man nicht mit dem Schild abwehren kann:

Es ist besser, diesen dann immer auszuweichen.

Kettenhammer

Axt

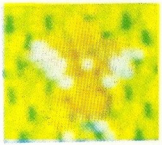
Keule

Feuerball

• MAGIC (Zauber) sollte nur dann eingesetzt werden, wenn man ihn braucht

Während er sein Abenteuer fortsetzt, kann LINK unterschiedlichen zauber aufsammeln und einsetzen (Seite 43). Magic kann nur mit den Punkten, die LINK hat, eingesetzt werden. Immer dann verwenden, wenn man glaubt, daß der Feind zu stark ist.

• Eine Fee erneuert Leben.



Manchmal erscheint eine Fee bei einem Gegner. LINK erneuert sein Leben, wenn er die Fee berührt. Feen leben überall.

Ein andermal versuchen, wenn es nicht auf Anhieb geklappt hat.

Wenn es mal nicht klappt, sollte man sich dies nicht zu Herzen nehmen. Nachdem das Spiel vorbei ist, beendet man das Spiel, indem man SAVE anwählt. Die Besitztümer und die Stufe werden für späteres Spielen gespeichert.

Achtung: Um eine Beschädigung der Daten zu verhindern, muß man den RESET Knopf beim Ausschalten gedrückt halten!

Erreichen der Stadt nahe des Schlosses

Wenn man die Straße entlang wandert, gelangt man endlich an eine Stadt. „Wenn ich die Leute um Hilfe frage, erzählen sie mir vielleicht etwas über die Paläste," dachte LINK und entschied sich, in die Stadt zu gehen. Vor der Vielzahl von Häusern wirken die Leute sehr geschäftig. Sie alle wünschen sich Frieden in Hyrule. Übrigens: In einigen Städten gibt es Schwertmeister.

In manchen Städten sind Schwertmeister verborgen.

Von diesen Schwertmeistern kann man den Sprungstoß und den Stoß beim Ducken lernen. Es gibt spätere Orte, an denen man ohne dieses Wissen nicht vorbei kommt!

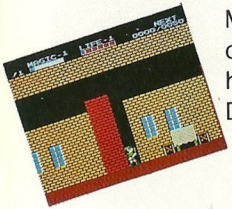
• Man kann wichtige Hilfen bekommen, wenn man sich mit den Leuten unterhält.

Befindet sich LINK in der Nähe einer Person und drückt die Taste B, so kann man mit ihr sprechen. Die Leute in der Stadt werden sich seine Geschichte anhören und unterschiedliche Antworten geben. Es sind die verschiedensten Menschen. Einige werden Link wichtige Hilfen geben, andere wollen Belohnung haben. Ist niemand in der Nähe und drückt Taste B kann man feststellen, ob es dort etwas gibt.

● Es gibt Leute, die LINK einladen.

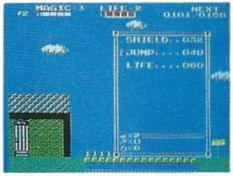
Einige Menschen laden LINK in ihre Häuser ein. Man sollte diesen Personen folgen und sich vor die Tür stellen, wenn man das Haus betreten will.

Man betritt das Haus, indem man den 4-Wege-Taster nach oben drückt, sobald die Tür offen ist. Auch in den Häusern kann man mit Leuten reden oder nach Dingen suchen, wenn man dabei Taste B drückt. Darauf achten, daß man nicht eingeschlossen wird, wenn man die Zeit falsch abschätzt.



Manchmal gibt es Häuser, deren Türen ohnehin offen stehen. Man kann hier frei ein- und ausgehen; also hinein gehen und sich umschauen. Dort ist manchmal etwas zu finden!

● Die Verwendung des Magic (Zauber)

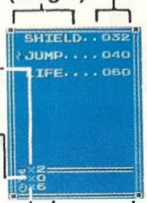


Es gibt Leute in den Städten, die Magic lehren möchten. Abhängig von der Art des Magic, gibt es auch Zeitpunkte, an denen sie nicht unterrichten, da man nicht genug Behälter für Magicpunkte hat oder bestimmte Bedingungen nicht erfüllt.

● Wie verwendet man den gelernten Magic ?

Befindet man sich in der Kampf-Grafik oder in der Stadt, kann man durch Druck auf die Taste SELECT den Zauber (Magic) verwenden. Man muß die Art des Zaubers (Magic) auf der eingeblendeten Hilfs-Grafik vor der Verwendung auswählen. Die Hilfs-Grafik wird rechts erläutert.

Daher bitte sorgfältig studieren!



Name des Zaubers (Magic)

Anzahl der verbleibenden Leben

Anzahl der Schlüssel

Anzahl der restlichen Kristalle

Anzahl der nötigen Magicpunkte, um den Zauber einsetzen zu können.

Im Besitz von LINK befindliche Gegenstände

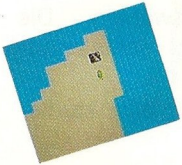
Das Betreten des Schlosses

LINK erhielt Informationen und ist nun zum Palast gekommen. Er war bei vielen Kämpfen dabei, hat seine Stufe ausreichend erhöht und hat diverse Arten von Zauber in verschiedenen Städten gelernt. Hat man die eigene Stufe nicht erhöht und noch keinen Zauber gelernt, dann

ist es besser, noch einmal umzukehren. Der Palast ist ein alter Ort, der noch nicht erobert wurde, und es hausen hier einige sehr starke Monster.

Der Palast verwandelt sich in Stein

Wenn man einen Gegenstand im Palast findet, muß man einen Kristall in der Statue plazieren und sofort wieder verschwinden. Der Palast verwandelt sich in Stein, man darf nicht vergessen, den Schlüssel mitzunehmen.



● Im Inneren des Palastes wimmelt es von starken Gegnern

Die Gegner in dem Palast sind vom König geschaffen und auserwählt. Sie sind unwahrscheinlich stark.

Ironknuckle

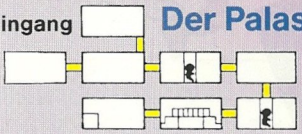
Ein Ritter, vom König auserwählt. Ein starker Gegner, der Schwert und Schild benutzt. Er existiert in verschiedenen Formen.

Myu

Ein Schleimtier mit herausstehenden Dornen. Weil sie so klein sind, muß man im Ducken zustoßen.

Stalfos

Ein Skelettkrieger, der zwar ein Schwert, nicht aber einen Schild benutzen kann.

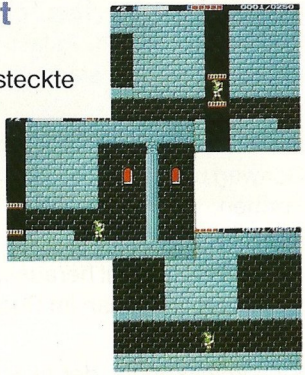


Der Palast ist ein komplexes Labyrinth

Der Palast ist ein Labyrinth, das aus vielen Grafiken besteht. Man verwende das Diagramm links als Muster für das Anfertigen von Karten.

Man suche die Gegenstände im Palast und geht dann zu der Steinstatue.

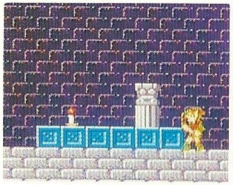
Neben den Gegenständen im Schloß gibt es noch versteckte Dinge, die für das Abenteuer wichtig sind. Man muß nicht nur die Wächter besiegen, sondern auch diese Sachen einsammeln.



Da es auch verschlossene Türen gibt, muß man auch nach Schlüsseln suchen.

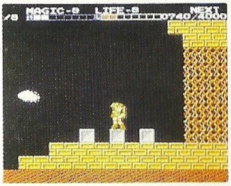
Verschlossene Türen

Bei Kämpfen mit den Hauptwächtern des Palastes wird die Lebenskraft des Gegners links auf der Grafik angezeigt. Es kann nützlich sein, während des Kampfes auf die Anzeige zu achten.



Endlich, der Große Palast

Wenn man die sechs Kristalle in den Steinstatuen plaziert hat, begibt man sich endlich in den Großen Palast. Der Große Palast ist so riesig, daß er bei weitem LINK'S Auffassungsvermögen übersteigt. LINK'S wahre Einstellung wird beim Kampf mit dem letzten Wächter geprüft. Nachdem der „Zauber-Bann" des Großen Palastes durch LINK gelöst wurde und er ihn betreten hat,

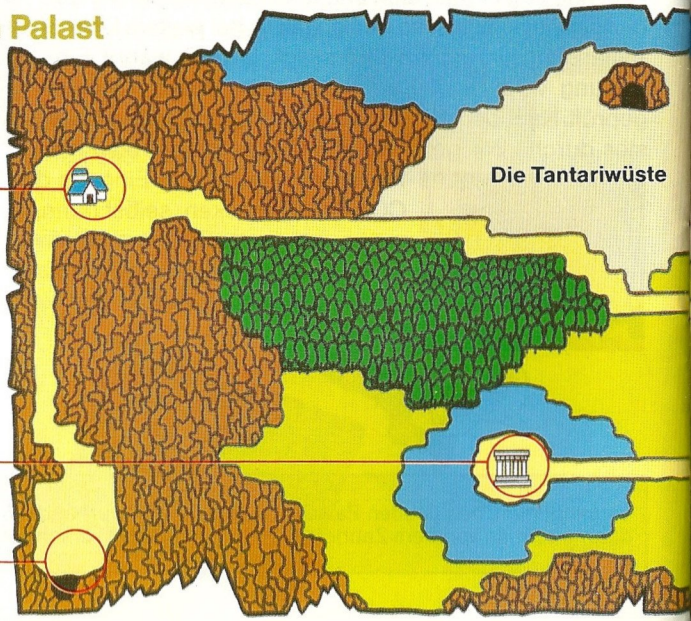


kann man wieder vom Eingang des Palastes aus anfangen: CONTINUE drücken, selbst dann, wenn das Spiel vorbei ist.

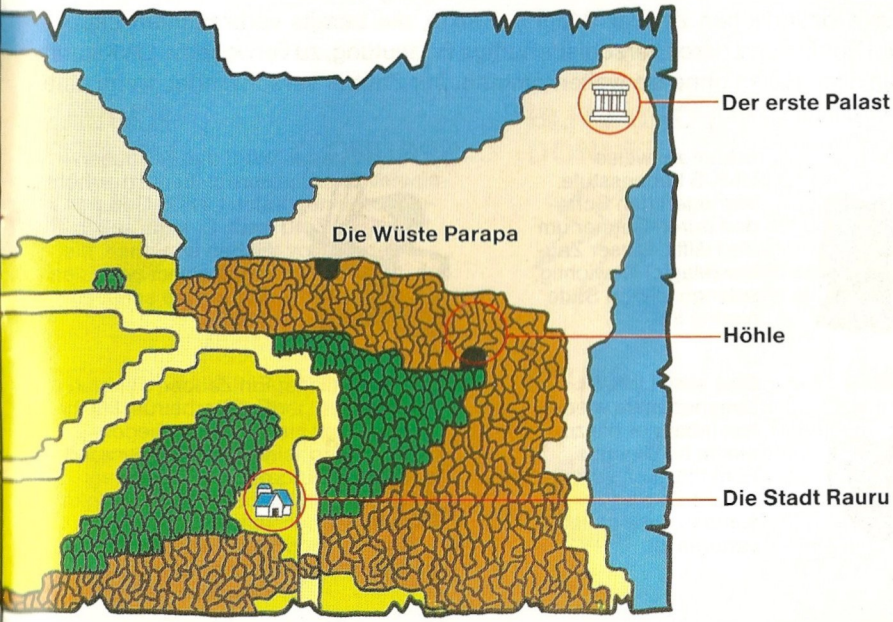
Versucht man, den Großen Palast zu betreten ohne vorher die 6 Paläste frei zu haben, dann wird man von dem Zauber-Bann behindert und verschwendet seine Zeit.

Spieldaten und Anleitung für die Ab

Karte zum ersten Palast



enteuer



● Dies ist der Zauber (Magic), den LINK lernen muß.

Es gibt acht Arten von Zauber (Magic), den LINK da und dort in den Städten gelehrt bekommt. Dieser Zauber ist unter Berücksichtigung der restelichen, sich im Besitz von LINK befindlichen Zauber (Magic) Punkte, die bereits verbrauchten Zauber (Magic) Punkte und deren verschiedenartige Bedeutung, zu verwenden. LINK kann nicht in allen Fällen ohne sie weiterkommen. Der Zauber verschwindet, wenn eine neue Grafik erscheint.

SCHILD

Erhöht zeitweise LINK'S Lebensstufe. Verringert den Schaden durch Gegner um die Hälfte. Dieser Zauber (Magic) ist wichtig, solange LINK'S Stufe niedrig ist.

LEBEN

Dies stellt LINK'S Lebenspunkte wieder her (aber nur bis zu einem bestimmten Punkt!!!). Man sollte diesen Zauber verwenden, bevor alles verloren ist.

SPRUNG

Wird dieser Zauberspruch benutzt, erhöht sich LINK'S Sprungkraft. Er kann sogar Höhen erreichen, die er mit einem normalen Sprung nie schaffen würde.

FEE

Ein Zauber, der eine Fee herbeiruft. Mit ihr kann man fliegen- Wenn man an irgendeiner gefährlichen Stelle in Schwierigkeiten kommt. (z. B. bei den Klippen), sollte man diesen Zauber (Magic) einsetzen.

Man kann 16 Magicpunkte pro Behälter (Container) bekommen. Man sollte über den Einsatz des Zaubers unter Berücksichtigung der verbleibenden Schiffe nachdenken.

ZAUBER-SPRUCH

Ein Zauber, um schreckliche Verwünschungen auszustoßen. Die Wirkung ist nicht vollständig bekannt. Es heißt, daß die Feinde dann vor Angst schlottern.

BLITZ UND DONNER

Der effektvollste der acht Zauber. Er zerstört alle Feinde, die sich auf der Grafik befinden. LINK muß jedoch sehr stark sein, um ihn einzusetzen.

REFLEXION

Ein geheimnisvoller Zauber, der bewirkt, daß ein von einem Magier benutzter Zauberspruch zurückgeschleudert wird. Normalerweise reflektiert ein Schild nur den Zauber eines Magiers.

FEUER

Wenn diese Taste verwendet wird, kann man einen Feuerball werfen, während man mit Taste B das Schwert schwingt! Es gibt einige Monster, die das Feuer hassen.

• Gegenstände ebnen den Weg zur Triforce

Man bekommt verschiedene Gegenstände in den sechs Palästen und verschiedenen Höhlen. Nachfolgend erklären wir die speziellen Gegenstände, die in den Palästen versteckt sind, aber auch die anderen (s. Seite 45 und 46). Die Gegenstände auf Seite 46 werden während der Kampfszenen auf einer Neben-Grafik gezeigt. Die Gegenstände erhält man, indem man sie nach dem Auffinden mit dem Schwert berührt.

Magisches Gefäß		Erneuert LINK Magicpunkte. Es gibt zwei verschiedene, ein rotes und ein blaues. Die Stärke der Erneuerung ist unterschiedlich.	
Schatzbeutel		Ein Bonus, der LINK'S Erfahrungspunkte erhöht. Achtung!! Manchmal kommen auch Monster aus ihnen heraus.	
Herzbehälter		Die Zahl der Behälter (Container) für Lebenspunkte wird um einen erhöht und LIFE erneuert. Das bedeutet, daß die Gesamtlebenskraft erhöht wird.	
Magicbehälter		Die Zahl der Behälter (Container) für Magicpunkte wird um eine erhöht und die Magicpunkte erneuert. Man kann maximal 16 Magicpunkte haben.	
Puppe		Sie sieht tatsächlich wie LINK aus. LINK erhält ein zusätzliches Leben, wenn er sie in seinen Besitz bekommt.	

Kerze		Wenn man sie besitzt, werden Orte, die man aufgrund der Dunkelheit nicht sehen konnte, ausgeleuchtet.
Hammer		Er kann Felsen zerschlagen und Bäume in der Landschaft fällen. Hierzu Taste A verwenden.
Hand-schuh		Mit ihm werden in den Tempeln Blöcke zerbrochen, wenn man das Schwert schwingt.
Floß		Wenn man es findet, kann man Füsse und Seen von einem Steg aus überqueren. Was mag wohl auf der anderen Seite des Sees sein?
Stiefel		In einer Legende wird erzählt, daß man mit diesen Stiefeln irgendetwas außergewöhnliches tun kann.
Flöte		Sie können die legendäre, geheimnisvolle Musik von Hyrule spielen. Die Töne werden alte Kräfte auferstehen lassen.
Magischer Schlüssel		Ein magischer Schlüssel, der einige der verschlossenen Türen öffnen kann.
Kreuz		Mit seiner geheimen Kraft, ist man in der Lage, Wesen zu sehen, die sonst unsichtbar sind.

● Die Controller-Funktionen müssen während des Spiels beachtet werden.

In dem Abenteuer von LINK ändern sich die Funktionen der Controller mit den Grafiken. Die Tabelle gibt hierzu eine Zusammenfassung. Hier heißt es, sich diese durch Übung einzuprägen.

Operationen auf der Landschaft

Operationen beim Kämpfen

Operationen in den Städten

*Die anderen Operationen gleichen denen der Kampfszene.

00522

Nintendo®

Printed in Japan